

Scopo del gioco

Completare il maggior numero di parole utilizzando le carte in mano, il gioco si conclude quando si saranno pescate tutte le carte del mazzo B.

Si potranno comporre nomi comuni di oggetti, animali, piante, acronimi, propri di persona, sigle di Province italiane, etc. da decidere ad inizio partita.

Nel caso un giocatore abbia dei dubbi riguardo alla correttezza della parola scelta da un avversario, può sempre richiederne la verifica con gli strumenti a propria disposizione, compreso l'uso di Internet.

Preparazione del gioco

Mescolare le carte e distribuire ad ogni giocatore n° 5 carte, poi appoggiare sul tavolo il mazzo di carte restanti con la scritta Verbum rivolta verso l'alto (vedi fig.1). Pescare la prima carta del mazzo B e appoggiarla scoperta, con la lettera visibile, a formare il nuovo mazzo A. Fig.1 **Mazzo A** **Mazzo B**



Regole del gioco

I giocatori non dovranno mai avere in mano un numero di carte inferiore a 5 e superiore a 10. A vostra discrezione potete decidere se giocare a carte coperte o scoperte, aiutando così con i vostri suggerimenti anche gli avversari in difficoltà.

Al proprio turno un giocatore sceglie una carta, pescandola dalla cima del **mazzo A** o del **mazzo B**, dopo di che potrà decidere tra una delle seguenti opzioni:

Al proprio turno un giocatore sceglie una carta, pescandola dalla cima del **mazzo A** o del **mazzo B**, dopo di che potrà decidere tra una delle seguenti opzioni:

- Scartare una carta tra quelle che si hanno in mano, poggiandola in cima al mazzo A;
- Passare il gioco al concorrente successivo senza scartare alcuna carta;
- Posizionare sul tavolo una o più parole complete in verticale (vedi fig. 3), scandendo bene le lettere usate e dichiarando l'eventuale presenza di jolly e la/le lettera/e che sostituiscono. A questo punto il turno passerà al giocatore alla propria sinistra (si gioca in senso orario).

Ogni volta che si avrà in mano un numero di carte inferiore a 5, bisognerà pescarne tante fino a raggiungere il numero minimo di carte in mano (5).

Le parole complete (es. **fig. 2** CANE) dovranno essere posizionate sul tavolo in verticale come nella **fig. 3**.

Carte in mano al giocatore A:



Fig.2 parola CANE

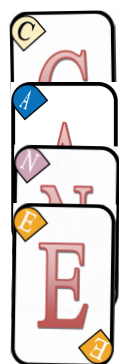


Fig.3 parola completa sul tavolo



Fig.4 carte rimaste in mano

Il giocatore A dovrà pescare 3 carte dal mazzo B, poi toccherà al giocatore alla sua sinistra.

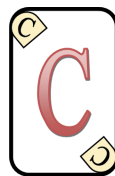
Ogni concorrente successivo seguendo un senso orario dovrà pescare una carta dal mazzo A o dal mazzo B, poi potrà:

- Scartare una carta, mettendola in cima al mazzo A e passare il gioco al concorrente successivo;
- Posizionare sul tavolo una o più parole e pescare eventuali carte dal mazzo B per tornare ad avere 5 carte in mano;
- Utilizzare una **carta cambio mazzo**, se se ne possiede una (vedi carta cambio mazzo);
- Utilizzare una **carta ladro** se la si possiede (vedi carta ladro);
- Sostituire una **carta jolly** presente in una delle proprie parole o in quelle degli avversari, sostituendola con la/le lettera/e corrispondente/i (vedi carta jolly).

Non è possibile aggiungere o modificare una parola già posizionata sul tavolo, eccezion fatta per l'uso di carte ladro o jolly.

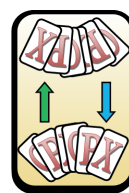
Carte del mazzo - Descrizione ed uso

Carta lettera



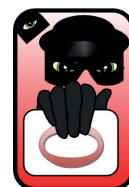
Le carte lettera servono per comporre le parole es. fig2

Carta cambio mazzo



Questa carta serve per scambiare le proprie carte in mano con quelle di un giocatore a vostra scelta. Una volta giocata, andrà posizionata sul mazzo A delle carte scartate e finché sarà in cima al mazzo, potrà essere ripescata dagli altri giocatori al proprio turno e quindi riutilizzata al turno successivo.

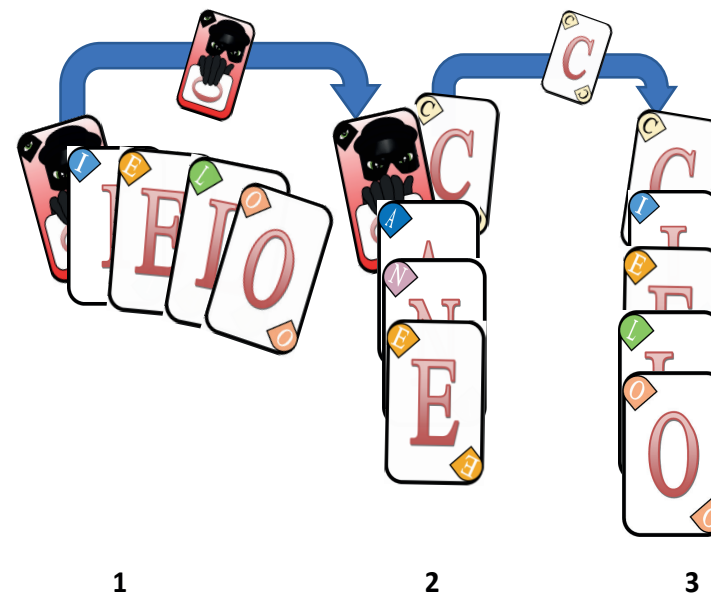
Carta ladro



Questa carta serve per rubare una lettera dalle parole formate dagli avversari e già presenti sul tavolo. Ecco come usarla:

Al proprio turno scegliere la lettera che si desidera rubare (utile per completare una parola con le carte in mano) e sostituirla con la carta ladro. Il concorrente cui viene rubata la lettera dovrà, per convalidare la propria parola prima della fine del gioco, sostituirla nuovamente con la lettera rubata. In tal modo potrà riutilizzare la carta ladro a suo piacimento. Qualora il giocatore "derubato" non dovesse riuscire a sostituire la lettera rubata, la parola sul tavolo che conterrà una carta ladro non potrà essere considerata valida al termine del gioco e quindi sarà conteggiata con un punteggio pari a zero e dovrà essere totalmente scartata.

Esempio di utilizzo della carta ladro:



1. Carte in mano – giocatore A

2. Carte sul tavolo – giocatore B (CANE) cui il giocatore A ruba la lettera C per formare, con le carte in mano, la parola CIELO.

3. Carte sul tavolo -giocatore B mette sul tavolo la parola CIELO.

Carta jolly A-Z



Questa carta sostituisce una qualunque lettera dell'alfabeto.

Ecco come usarla:

utilizzare una o più carte jolly A-Z per completare una parola e posizionarla sul tavolo.

Al proprio turno queste carte, se presenti sul tavolo come parte di una parola completa, potranno essere sostituite con la carta lettera rappresentata dal jolly, da qualunque giocatore e potrà essere rigiocata da quest'ultimo anche in quello stesso momento.

A fine partita la parola sarà conteggiata come parola valida, sia che questa contenga ancora un jolly, sia che questo sia stato sostituito dalla carta lettera corrispondente.

Carte jolly AA-ZZ



Questa carta sostituisce una qualunque doppia lettera dell'alfabeto. Es: SS-ZZ-LL-RR, etc. Ecco come usarla:

usare una o più carte jolly AA-ZZ per completare una parola contenente due lettere doppie (es. spazzino) e metterla sul tavolo. Non si può utilizzare per una singola lettera a differenza della carta jolly A-Z.

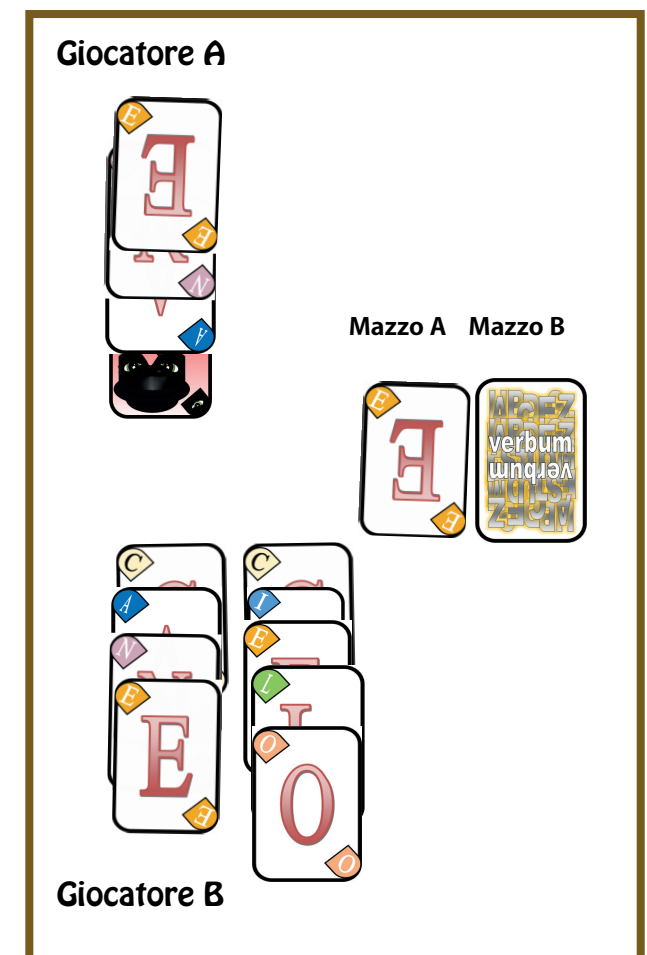
Le carte potranno essere sostituite con le carte lettera corrispondenti (nell'esempio della parola spazzino sarà sostituita con due carte lettera Z) da qualunque giocatore durante il proprio turno e potranno essere rigiocate da quest'ultimo anche in quello stesso momento.

A fine partita la parola sarà conteggiata come parola valida e la carta jolly AA-ZZ viene conteggiata con **1 punto**

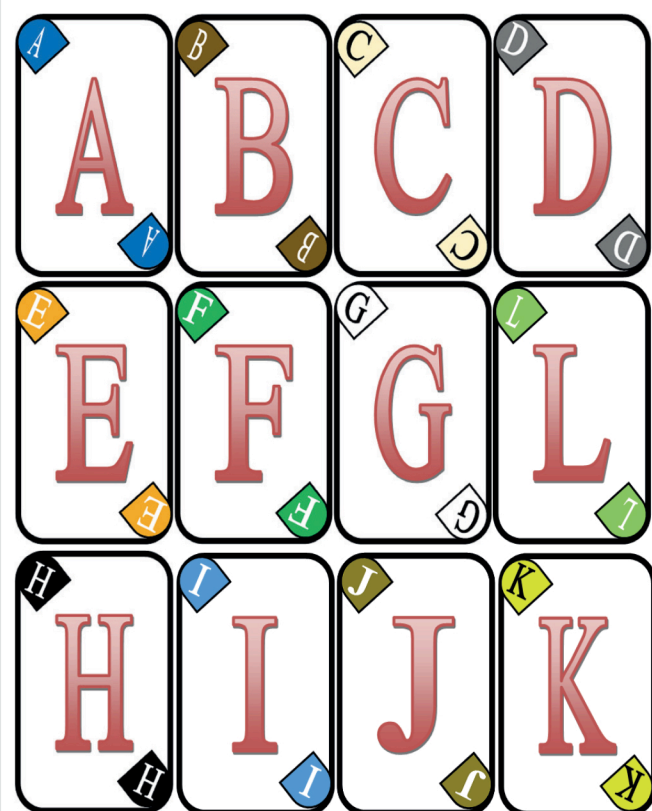
Conteggio dei punti

A fine mazzo B la partita termina, tutti i giocatori dovranno posizionare sul tavolo le carte parole complete risultanti dalle carte rimaste in mano e scartare le carte inutilizzabili per comporre parole di alcun tipo e poi procedere al conteggio dei propri punti. Ogni carta vale n° 1 punto e le parole che includono la carta ladro saranno annullate, da scartare come inutilizzabili. Vince chi raggiunge il punteggio più alto.

Es. di posizionamento delle parole sul tavolo per n° 2 giocatori



Carte contenute nel mazzo:



Tambù srl, Via C.Colombo10
20900 Monza (MB)

Prodotto in Italia

